



# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

PLANT, ADDYSG, DYSGU GYDOL OES A SGILIAU  
[www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu](http://www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu)



Noddir gan  
Lywodraeth Cymru  
Sponsored by  
Welsh Government



# Synhwyrâu Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

## Cynnwys

GWEITHGAREDD 1	<b>Arogleuon Natur</b> .....	4	GWEITHGAREDD 8	<b>Snap Anifeiliaid</b> .....	10
GWEITHGAREDD 2	<b>Dilyn dy Drwyn</b> .....	5	GWEITHGAREDD 9	<b>Crwydro'r Canopi</b> .....	11
GWEITHGAREDD 3	<b>Lindys Cuddliw</b> .....	6	GWEITHGAREDD 10	<b>Wiwera</b> .....	12
GWEITHGAREDD 4	<b>Cylch Clywed</b> .....	7	GWEITHGAREDD 11	<b>Tywyll Heno</b> .....	12
GWEITHGAREDD 5	<b>Bodio'r Bagiau</b> .....	7	GWEITHGAREDD 12	<b>Cwrdd â Choeden</b> .....	13
GWEITHGAREDD 6	<b>Mapiau Sain</b> .....	8	GWEITHGAREDD 13	<b>Lein Natur</b> .....	14
GWEITHGAREDD 7	<b>Teimlo, Disgrifio</b> .....	9	GWEITHGAREDD 14	<b>Helfa Sborion</b> .....	15

## Angen mwy o adnoddau dysgu, data a gwybodaeth?

E-bostiwch: [addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk)  
neu ewch i: [www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu](http://www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu)

Fersiwn/iaith arall neu brint bras:  
[ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk) // 0300 065 3000





# Synhwyrau Naturiol

## // Gemau a Gweithgareddau

### Cyd-destun

Mae'r llyfryn hwn yn pwysleisio pwysigrwydd rheoli ein hadnoddau naturiol yn gynaliadwy, gan ganolbwyntio ar ddefnyddio'r synhwyrau i archwilio byd natur.

Diben Cyfoeth Naturiol Cymru yw hyrwyddo dulliau cynaliadwy o reoli'n hadnoddau naturiol ym mhob elfen o'n gwaith. Mae hynny'n golygu gwarchod yr aer, tir, dŵr, bywyd gwylt, planhigion a'r pridd i wella llesiant Cymru, a darparu dyfodol gwell i bawb.

### Cyflwyniad

Gallwch addasu'r holl weithgareddau canlynol a llawer mwy i'w defnyddio mewn coedwigoedd, ar hyd yr arfordir, mewn parciau lleol, ar dir yr ysgol ac ati.

Daw'r gweithgareddau o ffynonellau amrywiol sydd wedi'u hamrywio a'u haddasu ar hyd y blynyddoedd.

Mae'r holl adnoddau naturiol sydd eu hangen i gyflawni'r gweithgareddau yn hawdd i'w casglu o leoliadau natur lleol, os nad ydynt ar gael yn eich lleoliad.

**EWCH ATI I DDEWIS A DETHOL** o'r gweithgareddau canlynol er mwyn archwilio'r amgylchedd i ddatblygu naws am le ymhellach, annog gweithgaredd corfforol a hybu lles.

**Gwnewch yn siwr fod eich gweithgareddau yn defnyddio adnoddau cynaliadwy nad ydynt yn effeithio fawr ddim ar yr amgylchedd naturiol**

Er enghraifft:

- Cadwch lygad am blanhigion pigog, gwenwynig
- Diogelwch unrhyw rywogaeth a warchodir ar y safle
- Peidiwch â gorddefnyddio un ardal
- Peidiwch â gadael dim byd ond ôl eich troed ar y safle



### NOD

Annog pawb i dreulio amser yn cysylltu â natur trwy brofiadau ymarferol cadarnhaol.

Helpu i ddatblygu'r sgiliau trawsgwricwlaidd a'r wybodaeth sydd eu hangen i fodloni pedwar diben Cwricwlwm Cymru.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 1 AROGLEUON NATUR

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn caniatáu i'r dysgwyr ddefnyddio eu synnwyr arogl, gweld a chyffwrdd er mwyn creu coctels drewllyd.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Cynwysyddion bach fel potiau iogwrt gwag neu gasys ffilm camera.

Brigau bach neu rywbeth tebyg i droi.

### Beth i'w wneud...

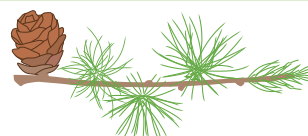
- 1 Rhowch gynhwysydd bach i bob dysgwr. Gofynnwch iddyn nhw gasglu gwrthrychau naturiol fel dail, petalau ac ati, gan gofio ystyried yr amgylchedd.
- 2 Gofynnwch iddyn nhw astudio a malu neu dorri eu heitemau rhwng eu bysedd a'u harogli.
- 3 Sut fath o arogl yw e? Pleserus neu annymunol?
- 4 Rhowch yr eitemau yn y potyn wedyn. Pan fyddan nhw wedi casglu digon o bethau, dylai'r dysgwyr ddefnyddio brigyn bach i droi a stwnsio'r gymysgedd i greu un arogl.
- 5 Ar ôl gorffen gwneud hyn, gallant rannu ac aroglï coctels ei gilydd i brofi pob math o arogleuon a'u cymharu a'u disgrifio.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** gydweithio gan ddefnyddio powlen neu fwced i greu arogl naturiol ar raddfa fawr.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** chwarae "Ffactor Ogleuon," a dewis panel o feirniaid i benderfynu pa arogl naturiol sydd orau.

### GWEITHGAREDD ESTYNNEDIG

- Gofyn i'r dysgwyr gasglu nifer penodol o eitemau o liw, gwedd neu arogl.
- Trafod pa anifeiliaid all gael eu denu gan eu creadigaethau.
- Pe bai'r arogl naturiol yn foddion hud, beth fyddai ei swyn arbennig?
- Rhoi enw i'r arogl neu'r persawr a chreu rysâit ysgrifenedig neu ar ffurf llun.
- Dylunio pecyn a chynllunio ymgyrch farchnata ar gyfer yr arogleuon gwahanol.
- Cadw'r coctels/moddion hud a sylwi ar newidiadau dros amser.
- Ceisio creu coctels gwahanol e.e. coctel yr hydref neu'r haf, arogl ffaidd ar gyfer cymeriad drwg mewn stori, defnyddio deunydd naturiol o leoliadau natur gwahanol, e.e. arfordir, coedwig, glaswelltir.







# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



**GWEITHGAREDD 2**

**DILYN DY  
DRWYN**

**Crynodeb**

Mae'r gweithgaredd hwn yn meithrin ymwybyddiaeth o sut mae creaduriaid eraill yn defnyddio eu synhwyrau i ddod o hyd i fwyd, ei gilydd a'u cartref.

**Gwybodaeth ac adnoddau ategol:**

Sawl perarogl/rhinflas gwahanol (di-liw yn ddefnyddol)

Gwlân cotwm



**Beth i'w wneud...**

- 1 Crëwch nifer fach o beli gwlân cotwm, e.e. 10.
- 2 Cyflwynwch beraroglau gwahanol i bob un, ond gan ailadrodd ambell un hefyd.
- 3 Cuddiwch y peli gwlân cotwm ar hyd a lled yr ardal.
- 4 Gofynnwch i'r dysgwyr chwilio am y peli gwlân cotwm, aroglu pob un heb eu symud o'u lleoliad a gweld faint o arogleuon gwahanol allan nhw eu cyfri.
- 5 Trafodwch y ffaith fod gan bawb synnwyr aroglu gwahanol. Pa mor hawdd neu anodd oedd adnabod yr arogleuon gwahanol? Oedd un yn haws i'w adnabod na'r llall? Disgrifiwch yr arogleuon.
- 6 Ffordd arall o chwarae'r gêm hon yw cael yr un nifer o beli gwlân cotwm â'r dysgwyr.
- 7 Rhannwch y peraroglau'n gymaint o grwpiau posib.
- 8 Cuddiwch y gwlân cotwm o amgylch yr ardal a gwahodd pob dysgwr i ddefnyddio ei synnwyr aroglu i bigo un belen gotwm.
- 9 Unwaith i bawb ffeindio pelen gwlân cotwm, gofynnwch i'r dysgwyr ddefnyddio eu synnwyr aroglu i ddod o hyd i eraill sy'n aroglu'r un fath, a chysylltu â breichiau ei gilydd i greu "teulu o arogleuon."

**GWEITHGAREDD ESTYNDIG**

- Rhoi'r un faint o berargolau wrth foncyff coeden neu rhywbeth arall tebyg a gofyn i bob "teulu o arogleuon" ddod o hyd i'w 'cartref'.
- Ymchwilio i ba anifeiliaid a phryfed sy'n defnyddio eu synnwyr aroglu ac ar gyfer beth? Er enghraifft, mae moch daear yn ei ddefnyddio i aroglu eu hysglyfaeth yn y nos, ac mae morgrug yn defnyddio llwybrau aroglu i ffeindio eu ffordd yn ôl adref a gwahaniaethu rhwng ffrind a gelyn.





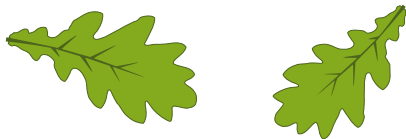
# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 3

## LINDYS CUDDLIW



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn helpu i ddatblygu sgiliau arsylwi a gwytnwch, ac yn cyflwyno pwnc anifeiliaid yn addasu, yn enwedig cuddliwio.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Darnau bach o lanhawyr pibell lliw, gwlan neu rywbeth tebyg.

Cuddliw: cuddwisg sy'n gwneud i unigolyn neu anifail ymddangos fel yr hyn sydd o'u cwmpas.

### Beth i'w wneud...

- 1 Rhowch nifer o lanhawyr pibell o liwiau gwahanol, gwlan neu bethau tebyg o amgylch eich safle naturiol - gan greu lindys.
- 2 Cadwch un o'r darnau lliw mwyaf naturiol sy'n addas i bob ardal a ddefnyddir e.e. gwyrdd, brown, du, lliwiau tymhorol.
- 3 Gadewch bob lindysyn mewn man amlwg mewn llefydd gwahanol, ar uchder amrywiol o fewn cyrraedd y dysgwyr e.e. lefel y ddaear, hanner ffordd i fyny, lefel uchel.
- 4 Gwnewch nodyn meddyliol o ble i osod y darnau â'r lliwiau mwyaf naturiol, e.e. "lindysyn" brown ar domen o ddail.
- 5 Eglurwch fod angen dod o hyd i'r lindys - dangoswch enghraifft.
- 6 Dywedwch wrth eich dysgwyr, bob tro y byddan nhw'n darganfod un, bod angen ei ddychwelyd i'r Arweinydd cyn parhau i chwilio.
- 7 Wrth i'r 'lindys' gyrraedd yn ôl, lapiwch bob darn o amgylch ffon fach.
- 8 Fel arfer, bydd y dysgwyr yn dod o hyd i'r lliwiau mwy llachar, llai naturiol, yn gyntaf - felly efallai bydd angen cliwiau i ddod o hyd i leoliad y lliwiau naturiol.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** gyfri'r lindys ac enwi'r lliwiau.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** edrych ar ddilyniant y 'lindys' a gasglwyd ar y ffon a thrafod pam mai'r rhai mwyaf lliwgar a llai naturiol gafodd eu darganfod yn gyntaf.

Meddyliwch sut mae llawer o greaduriaid yn defnyddio cuddliwiau i guddio rhag eu hysglyfaethwyr neu eu hysglyfaeth.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



**GWEITHGAREDD 4**

## CYLCH CLYWED



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn canolbwyntio ar sgiliau gwrando'n astud er mwyn deall gweithgareddau naturiol a dynol yr ardal.

### Beth i'w wneud...

- 1 Gan sefyll mewn cylch, gofynnwch i bawb ddal eu dwylo i fyny fel dyrnau.
- 2 Dylai'r dysgwyr gau eu llygaid a gwrando am gyfnod penodol (yn dibynnu ar eu gallu), a chodi bys bob tro maen nhw'n clywed sŵn gwahanol.
- 3 Trafodwch y synau maen nhw'n eu clywed.

**Gall DYSGWYR LLAI ABL sefyll mewn cylch a gwrando. Trafodwch pa synau glywsion nhw. Ai synau naturiol neu synau gwneud?**

**Gall DYSGWYR MWY ABL ail-greu'r gweithgaredd hwn mewn amryw o gynefinoedd gwahanol a chreu banc sŵn er mwyn cadw cyfrif ohonynt i ddangos y synau mwyaf cyffredin mewn ardal benodol.**



**GWEITHGAREDD 5**

## BODIO'R BAGIAU



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog dysgwyr i archwilio adnoddau naturiol trwy amrywiaeth o synhwyrau.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Bag neu focs casglu

### Beth i'w wneud...

- 1 Casglwch eitemau naturiol gwahanol o'ch ardal natur.
- 2 Rhwch nhw yn y bag neu'r boc.
- 3 Gyda llygaid ar gau neu fwgwd, gofynnwch i un dysgwr ar y tro ddewis eitem i'w thynnu allan.
- 4 Dylen nhw archwilio'r eitem neu'r gwrthrych trwy ddefnyddio cymaint o synhwyrau â phosib, heblaw am eu llygaid, gan ddisgrifio sut mae'r gwrthrych yn teimlo, arogl, swnio ac ati, a cheisio dyfalu beth yw e.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 6

# MAPIAU SAIN



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn canolbwyntio ar ddatblygu clyw cyfeiriadol.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

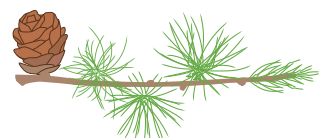
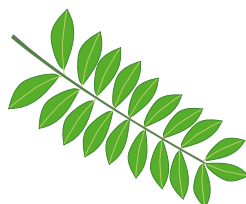
Clipfyrddau, darnau o bapur neu gerdyn, pensiliau

### Beth i'w wneud...

- 1 Rhowch glipfwrdd gyda cherdyn/papur a phensel i bob dysgwr, a gofyn iddyn nhw wneud eu hunain yn gyfforddus e.e. pwyso yn erbyn coeden, eistedd ar y glaswellt, i ffwrdd o bawb arall.
- 2 Gofynnwch iddyn nhw roi smotyn neu dynnu llun ohonyn nhw eu hunain ar ganol y papur.
- 3 Mae hwn yn cynrychioli eu lleoliad ar hyn o bryd.
- 4 Gofynnwch iddyn nhw gau eu llygaid a gwrando ar y synau am amser penodol.
- 5 Wrth glywed sŵn, dylen nhw feddwl am symbol neu lun i'w gynrychioli, er enghraifft llinellau tonnog ar gyfer y gwynt. Dywedwch wrthyn nhw am dynnu'r llun/symbol ar y "map", yn ôl o ble ddaeth y sŵn mewn perthynas â lle maen nhw.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** wrando a phwyntio at gyfeiriad pob sŵn.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** weithio gyda'i gilydd gan ddefnyddio'r mapiau sain a grëwyd i ffurfio un map sain enfawr o'r ardal. Ail-grëwch y gweithgaredd mewn ardaloedd natur eraill a chreu map sain o'r ardal ehangach. Pa synau sydd fwyaf cyffredin??

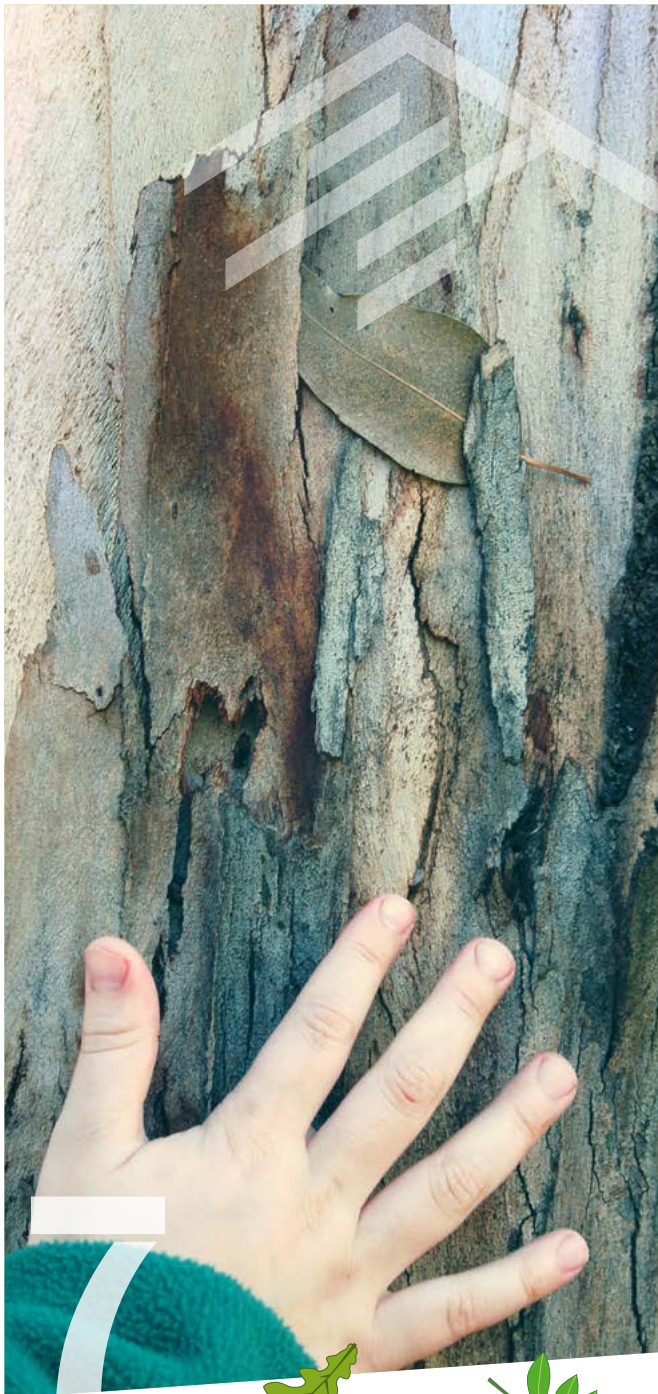






# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 7

# TEIMLO, DISGRIFIO



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn canolbwyntio ar ddarganfod weadau: gweadau yn yr amgylchedd naturiol.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

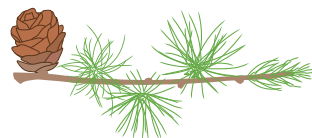
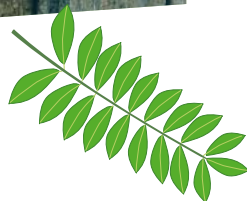
// **CARDIAU ADNODDAU:** *Cosi a phigo*  
**DEWISOL** - *Cynwysyddion casglu, e.e. hufen iâ*

### Beth i'w wneud...

- 1 Rhannwch eich dysgwyr yn barau neu'n grwpiau bach.
- 2 Rhowch bâr o gardiau adnoddau *Cosi a Phigo* i bob pâr/grŵp bach.
- 3 Gofynnwch iddyn nhw gydweithio i chwilio am dri gwrthrych naturiol sy'n dangos y gwead neu'r ansoddair e.e. llyfn a garw, crensiog a meddal ac ati.
- 4 Pan fyddwch yn barod, ffeindiwch bâr neu grŵp arall a chymryd tro i feddwl pa ansoddeiriau sy'n cael eu disgrifio gan y gwrthrychau.
- 5 Y nod yw ceisio dyfalu dau air y pâr neu'r grŵp arall.
- 6 Gallwch barhau â'r gêm tan fod pawb wedi eu hadnabod.

Gallwch roi cynwysyddion i **DDYSGWYR LLAI ABL** fel hen focsys wyau gyda geiriau gwead wedi'u hysgrifennu ar waelod pob darn. Casglwch sampl o bob un.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** greu eu rhestr eu hunain o weadau ac ansoddeiriau neu gwblhau'r gweithgaredd yn unigol.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 8

## SNAP ANIFEILIAID



### Crynodeb

Dyma ffordd hwyliog i archwilio sŵn a chlyw. Gorau oll os chwaraewch chi'r gêm hon mewn criw mawr.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

// **CARDIAU ADNODDAU:** Snap anifeiliaid

### Beth i'w wneud...

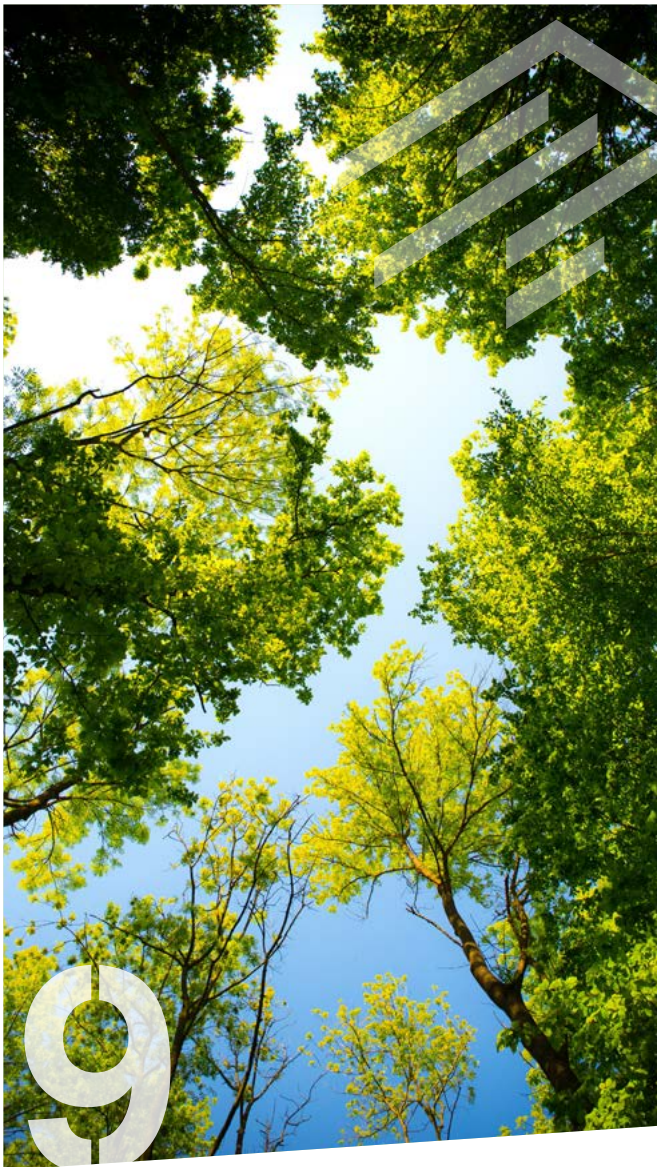
- 1 Cyn dechrau chwarae, gofalwch fod gennych chi un cerdyn i bob dysgwr, a set mor gyfartal â phosib o'r gwahanol greaduriaid sy'n cael eu cynrychioli. Gadewch set allan os oes angen, ond cofiwch gymysgu'r cardiau'n iawn. Er enghraifft, mewn dosbarth o ugain, defnyddiwch 5 cerdyn o 4 creadur gwahanol.
- 2 Wrth gyflwyno'r gweithgaredd hwn, trafodwch y math o greaduriaid y gallech eu gweld yn eich ardal leol.
- 3 Ystyriwch yr anifeiliaid ar y cardiau a gofyn pa fath o synau maen nhw'n eu gwneud.
- 4 O fewn y grŵp mewn cylch, esboniwch eich bod am gyflwyno cerdyn â llun i bob dysgwr.
- 5 Gallai'r unigolion edrych ar eu cardiau ond ddim eu dangos i neb arall.
- 6 Ar orchymyn yr Arweinydd, gofynnwch i'r dysgwyr wneud sŵn eu hanifail cyn gadael y cylch i ddod o hyd i eraill sy'n gwneud yr un sŵn â nhw er mwyn creu 'teulu'r anifail'.
- 7 Gallwch ofyn i ddysgwyr cael mewn i'w teulu anifail i weithgareddau eraill er mwyn hybu cymdeithasu.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



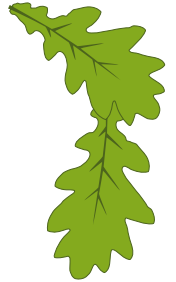
GWEITHGAREDD 9

## CRWYDRO'R CANOPI



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog dysgwyr i ystyried yr amgylchedd naturiol o safbwyntiau newydd.



### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Drychau diogel maint A5

### Beth i'w wneud...

- 1 Mae angen gosod y gweithgaredd hwn o dan ganopi coeden i sicrhau'r effaith orau.
- 2 Dangoswch sut i lywio a defnyddio'r drychau yn ofalus ar ddechrau'r gweithgaredd.
- 3 Yn dibynnu ar allu, gofynnwch i'r dysgwyr rannu'n grwpiau o ddau neu dri.
- 4 Gofynnwch i'r parau neu'r grwpiau bach afael yn dynn ym mreichiau ei gilydd er mwyn cynnal ei gilydd yn gadarn wrth symud o gwmpas.
- 5 Rhowch ddrych ddiogel i bob grŵp. Gallant ddewis pwy sy'n rhoi'r cynnig cyntaf ar y drych, a phwy fydd yn eu llywio'n ddiogel.
- 6 Mae angen dal y drych ar lefel gêrn, fel bod golygfa dda o'r canopi uwchben wrth edrych i lawr y drych - felly caniatewch ddigon o amser i arbrofi gyda'r olygfan gorau.
- 7 Yna, gallai'r "tywyswyr" fynd â'r sawl sy'n dal y drych am dro drwy'r coed, o dan ganopi y goeden/perth.
- 8 Mae'r dysgwr â'r drych yn gallu disgrifio'r hyn mae'n gallu ei weld a sut mae'n teimlo.
- 9 Gadewch i bawb ddal y drych yn eu tro.

Gallwch ESTYN Y GWEITHGAREDD drwy symud y drych i safleoedd gwahanol.

YR OLYGFA I CHWILEN - symudwch y drych fymryn o dan y llygaid ac edrychwch i lawr ar y drych. Mae hyn yn rhoi golygfa o'r canopi coed o safbwynt chwilen ar lawr y goedwig.

YR OLYGFA I FONCATH - daliwch y drych ychydig uwchben eich llygaid (lefel eich aeliau) ac edrych i fyny i weld llawr y goedwig o safbwynt boncath.

YR OLYGFA I GWNINGEN - daliwch y drych yn erbyn eich trwyn i weld beth sy'n digwydd y tu ôl i chi - sgil arbennig sydd gan gwningod i synhwyro ysglyfaethwyr sy'n sleifio y tu ôl iddyn nhw.



# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 10

## WIWERA



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn helpu hybu datblygiad gydbwysedd, gweithgaredd corfforol a gwytnwch.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Cangen fawr wedi torri, boncyff coeden neu logiau

### Beth i'w wneud...

- 1 Trafodwch sut mae wiwerod wedi addasu i fyw mewn coed trwy gael crafangau cryf i ddringo a chynffon fawr flewog i gydbwyso.
- 2 Holwch y grŵp sut mae pobl yn defnyddio rhannau o'u corff i gydbwyso e.e. dal breichiau allan
- 3 Heriwch y dysgwyr i gymryd eu tro i weld a allan nhw gadw eu cydbwysedd trwy gerdded o un pen o'r pren i'r llall.
- 4 Os ydyn nhw'n disgyn, anogwch nhw i drïo eto.

**D.S. Gall pren fod yn llithrig, yn enwedig os yw'n wlyb.**



GWEITHGAREDD 11

## TYWYLL HENO



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn archwilio amgylchedd heb ymdeimlad o olau, a gallwch ei ddefnyddio i gyflwyno creaduriaid nad ydynt yn dibynnu ar eu golwg e.e. creaduriaid y nos a rhai sy'n byw yn y pridd, fel pryfed genwair.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Rhaff, llinyn neu debyg.

DEWISOL - mygydau

### Beth i'w wneud...

- 1 Lapiwch y rhaff o amgylch sawl coeden hyd at lefel ysgwyddau eich dysgwyr, gan sicrhau nad oes unrhyw rwystrau sylwedol ar lefel y traed na'r corff.
- 2 Clymwch y ddau ben yn ofalus fel bod y rhaff mor dynn â phosib.
- 3 Un ar y tro, gyda digon o fwch rhyngddyn nhw, gofynnwch i'r dysgwyr roi dwy law ar y rhaff a chau eu llygaid neu wisgo mwgwd.
- 4 Yna, gallant ddefnyddio eu dwylo a'u traed i symud ar eu liwt eu hunain ar hyd y rhaff.
- 5 Rhowch 'helpiwr' ar ben arall y rhaff er diogelwch.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 12

## CWRDD Â CHOEDEN

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog pawb i archwilio coed trwy eu cyffwrdd.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

DEWISOL - mygydau

### Beth i'w wneud...

- 1 Yn dibynnu ar eu gallu, gofynnwch i'r dysgwyr rannu'n grwpiau o ddau neu dri.
- 2 Gofynnwch i'r parau neu'r grwpiau afael ym mreichiau ei gilydd er mwyn sicrhau eu bod yn cael eu cynnal yn gadarn wrth symud o gwmpas - efallai yr hoffech ddangos sut i wneud hyn.
- 3 Rhowch fwgwd i un o'r parau neu'r person canol yn y grŵp a gofyn iddo/iddi gau ei lygaid.
- 4 Gofynnwch i'ch dysgwyr dywys y sawl sydd â mwgwd ar daith fer at goeden o'u dewis. Wrth wneud hyn, dylent ystyried iechyd a diogelwch y sawl sydd â mwgwd a'i rybuddio am unrhyw newidiadau yn y tir. Gallant roi cyfarwyddiadau rhifol, e.e. tro i'r dde a chymryd pum cam mawr.
- 5 Pan rydych chi ar fin cyrraedd y goeden, dywedwch "dwylo allan" er mwyn osgoi taro yn ei herbyn.
- 6 Yna, gall y dysgwr 'dall' archwilio'r goeden gyda'i ddwylo a'i freichiau, i lawr ac mor uchel â phosib, gan geisio canfod unrhyw nodweddion amlwg.
- 7 Yna, dychwelwch i'r man cychwyn.
- 8 Gallwch dynnu'r mwgwd wedyn, a gofyn i'r dysgwr chwilio am ei goeden ar sail y nodweddion.
- 9 Daliwch ati hyd nes bod pawb wedi cael ei dro.



# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

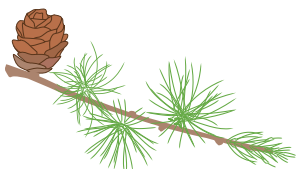


**GWEITHGAREDD 13**

## LEIN NATUR

### Crynodeb

**Mae'r gweithgaredd hwn yn annog pawb i archwilio gweadau a datblygu sgiliau echddygol.**



### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Llinyn a siswrn

Cynwysyddion casglu, e.e. tybiau hufen iâ



### Beth i'w wneud...

- 1 Codwch 'lein ddillad' fach ar gyfer pob grŵp trwy glymu darn o llinyn rhwng dwy goeden, postyn neu reilen.
- 2 Dylai'r dysgwyr weithio mewn grwpiau bach i gasglu'r gwrthrychau o'r ardal gyfagos a'u grwpio yn ôl gwead.
- 3 Dylent ddisgrifio gwead pob set o wrthrychau a'u his-grwpio wedyn yn wrthrychau naturiol a rhai gwneud.
- 4 Dylid clymu un gwrthrych o bob categori i'r 'lein ddillad'
- 5 Yna, gofynnwch i bob grŵp gymryd eu tro i edrych ar lein ddillad y lleill a cheisio dyfalu'r gweadau a'r categorïau.





# Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 14

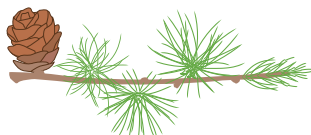
## HELFA SBORION

**Crynodeb**

Mae'r gweithgaredd hwn yn archwilio'r amgylchedd naturiol trwy gyfrwng lliw, gwead, sŵn ac ati.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

// **CARDIAU ADNODDAU:** Cardiau arfordirol  
**CARDIAU ADNODDAU:** Cardiau'r tir



**Beth i'w wneud...**

- 1 Yn dibynnu ar allu, rhannwch gardiau chwarae helpa sborion i unigolion, paru neu grwpiau.
- 2 Gofynnwch i'ch dysgwyr gasglu cymaint ag sy'n bosib o'r eitemau ar y rhestr.
- 3 Os na ellir symud eitemau, gellir tynnu llun neu wneud nodyn o'r lleoliad.
- 4 Unwaith mae pob grŵp wedi gorffen hela, gofynnwch iddyn nhw ddychwelyd eu casgliad i'r man cychwyn a mynd drwy'r eitemau a gasglwyd.
- 5 DEWISOL - rhowch bwyntiau am bob eitem a gasglwyd.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** gael cymorth oedolyn, rhestr luniau o'r pethau i'w hela, fersiwn symlach o'r rhestr, a chael rhywun arall i adrodd enwau'r eitemau i'w casglu fesul un.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** gael rhestr fwy cymhleth, creu eu rhestr eu hunain a defnyddio'r eitemau a gasglwyd i greu celf naturiol neu stori sy'n cynnwys pob un ohonyn nhw.